AJEDREZ ESOTÉRICO

El ajedrez es un juego antiquísimo, cuenta con muchos siglos de existencia, y por eso no es de extrañar que estén ligadas a él leyendas cuya veracidad es difícil de comprobar debido a su antigüedad, precisamente a manera de información queremos contar una de estas: Para comprender no hace falta saber jugar Ajedrez, basta simplemente saber que el tablero donde se juega esta dividido en 64 escapes o casillas negras y blancas.
Una de estas leyendas dice: El juego del Ajedrez fue inventado en la india. Cuando el Rey Hindú CHERAM lo conoció quedo maravillado de lo ingenioso que era y de la variedad de posiciones que en él son posibles.
Al enterarse que el inventor era uno de sus súbditos, el Rey lo mando a llamar con el objeto de compensarlo personalmente por su acertado invento, el inventor llamado SETA, presentose ante el soberano, que era un sabio vestido con modestia, que vivía gracias a los medios que le proporcionaban sus discípulos.
SETA, *quiero recompensarte dignamente por el ingenioso juego que has inventado,* dijo el Rey; el sabio contesto con una inclinación. *Soy bastante rico como para poder cumplir tu deseo mas elevado,* continuo diciendo el Rey; *di la recompensa que te satisfaga y la recibirás*. SETA continuo callado; *no seas tímido* lo animo el Rey, *expresa tu deseo, no vacilare en nada para satisfacerlo.*
Grande es tu magnanimidad soberano, pero concédeme un corto plazo para meditar la respuesta, mañana tras arduas reflexiones te comunicare tu petición.
Cuando al día siguiente Seta se presento de nuevo ante el trono, dejo maravillado al Rey por su petición sin precedentes. *Soberano*, dijo Seta, *manda a que me entreguen un grano de trigo por la primera casilla del tablero de Ajedrez; ¿ un simple grano de trigo?,* contesto admirado el Rey. *Si soberano, por la segunda casilla ordene que me entreguen dos granos, por la tercera cuatro, por la cuarta ocho, por la quinta dieciséis, por la sexta treinta y dos, etc.*
Basta, el Rey interrumpió irritado, *recibirás el trigo correspondiente a las 64 casillas del Tablero de acuerdo a tu deseo: por cada casilla doble cantidad que por la presente, pero has de saber que tu petición es indigna de mi generosidad, al pedirme tan mísera recompensa menosprecias irreverentemente mi benevolencia, en verdad que, como sabio que eres deberías haber dado mayor prueba de respeto ante la bondad de tu soberano. Retírate, mis servidores te sacaran en una saco el trigo que solicitasteis.*
Los matemáticos de la corte hubieron de trabajar intensamente en calcular la recompensa de Seta, quien quedo esperando en la puerta del palacio. Solo al amanecer del otro día, el matemático mayor de la corte, solicito audiencia para presentarle al Rey un informe muy importante: *Oh Rey, hemos calculado escrupulosamente la cantidad de granos que desea recibir Seta, resulta una cifra tan enorme; ... sea cual fuera su magnitud*, lo interrumpió el Rey con altivez, *mis graneros no empobrecerán, he prometido darle esa recompensa y por lo tanto hay que entregársela. Soberano, no depende de tu voluntad el cumplir semejante deseo, en todos tus graneros no existe la cantidad de trigo que exige Seta. Tampoco existe en los graneros de todo el reino, hasta los graneros del mundo son insuficientes.*
Si deseas entregar sin falta la recompensa prometida, ordena que todos los reinos de la tierra se conviertan en labrantíos, manda a secar Mares y Océanos, ordena fundir los hielos y las nieves que cubren los lejanos desiertos del norte, que todo el espacio sea totalmente sembrado y se ordene entregar toda la cosecha obtenida a Seta. Solo entonces recibirá su recompensa. Dime cual es esa cifra tan monstruosa, dijo el Rey, reflexionando. *Oh soberano son DIECIOCHO TRILLONES CUATROCIENTOS CUARENTA Y SEIS MIL SETECIENTOS CUARENTA Y CUATRO BILLONES, SETENTA Y TRES MIL SETECIENTOS NUEVE MILLONES CINCUENTA Y UN MIL SEISCIENTOS QUINCE. (18.446.744.073.709.051.615). O lo que es lo mismo DOS ELEVADO A LA POTENCIA 64.*
La recompensa del Inventor del Ajedrez, deberá ocupar un volumen aproximado de

12.000.000.000 M, o lo que es lo mismo 12.000 Km^3, si el granjero tuviera 4 metros de alto y 10 de ancho, su longitud habría que ser de 300.000.000 de Kilómetros, o sea el doble de la distancia que separa a la tierra del sol.
(partes tomadas del libro “El divertido juego de las Matemáticas”, autor PERELMAN, edita “Circulo de lectores”.

Símbolos de Partes del Tablero

Representa en sí el Juego de la Vida. La vida es un tablero de Ajedrez, en la cual cada uno de nuestros actos es una jugada. Si nuestras jugadas son buenas, inteligentes y oportunas el resultado será el éxito, salud y longevidad. Si por el contrario nuestras jugadas son hechas de mala fe, egoístas e inoportunas, el resultado será fracaso, enfermedad y muerte. Si analizamos numéricamente la cantidad de escapes en un tablero, nos hayamos con 64, que para efectos kabalisticos nos da un total de 10, representa la ley de recurrencia, la Retribución, la rueda del Samsara, las fuerzas evolutivas.
La cantidad de escapes Blancos es de 32 = 5. La ley del Dharma. En lenguaje místico de la luz, cuando debutamos en el tablero de la existencia nos reciben las fuerzas blancas, o sea los galenos con sus batas blancas, nos dan la bienvenida, en señas de que empezaron a Evolucionar; como quiera que nada en la Naturaleza esta estático, llega el momento en que se fracasa y caemos en el amparo de las fuerzas involutivas, la cantidad de escapes negros es de 32 = 5 la ley del Karma, en el lenguaje místico de las tinieblas, la decadencia, la defunción, la muerte. El bien y el mal no existen. Una cosa es buena cuando nos convine y mala cuando no nos conviene. El bien y el mal es cuestión de conveniencias egoicas y caprichosas de la mente.
El hombre que invento los fatídicos términos Bien y Mal, fue un Atlante llamado MAKARI KRONVERNZYON, miembro distinguido de la científica sociedad AKALDANA. Situado en el sumergido Continente Atlante.
Jamas sospecho el Viejo Sabio arcaico el daño tan grave que iba a causar a la humanidad con el invento de sus dos palabritas.

Los Peones:

Cuando enfocamos el juego en los aspectos militares sobre todo en las cortes medievales, simbolizan los soldados del Rey; base de los planes del peón para que avance, es un germen de debilidad que se crea.
Los ocho peones: ocho Virtudes de la Madre Devi Kundalini, que son: Comprensión, Voluntad, Verbo, Recto pensar, Recto sentir, Recta manera de ganarnos la vida, que haya PAZ y que haya AMOR. También nos representa el arcano ocho del Tarot (o sea el Patrón de medidas). La Justicia, cada uno de nosotros luchando contra los contratiempos.
Los movimientos son muy limitados; las sombras de pecado de aquel Rey interno de cada uno de nos que nunca ha pecado: tú lo sabes.

Las Torres:

Simbolizan el estado de alerta Percepción y de Alerta novedad, en los Grandes Misterios se le daban al neófito el cincel y el martillo para que fuese puliendo las dos columnas del templo, la Blanca y la negra; mejor dijéramos, la DORIKA y la JONIKA. Los CIMIENTOS de la torre en la época medieval eran de piedra y casi todas las torres estaban hechas de este material, símbolo resplandeciente de la Energía sexual.

Los Caballos:

Representan la Osadía y el valor para eliminar el Miedo sus movimientos describen la escuadra y el compás, tan importante en los estudios Masones, sus movimientos son en forma de L, que en sistema de numeración romana tiene un valor de 50, descomponiéndolo nos está indicando la LEY en Rigor.

Los Alfiles:

En las cortes medioevales, se conocían con el nombre de Obispos y eran quienes más cerca estaban al Rey; alegorizaban los Alfiles, las Lanzas, la Urania Venus de los Griegos.
EL REY
Representa la Sabiduría, nuestro real SER, el V.M. Interno, la estrella interior que siempre nos ha sonreído.
Todo el juego del Ajedrez, consiste en colocar al rey en una situación tal que no pueda moverse y es entonces y sólo entonces cuando se le da muerte. O Jaque Mate. Sabido es que terminada una partida de Ajedrez, se puede iniciar una u otras, según los acuerdos de los contrincantes, pero el Rey, sigue siendo el Rey y no cambia, así es nuestro Real SER, es lo que ha sido, lo que es y lo que será. Es de anotar que algunos valores que hemos dado a las fichas, no son los valores clásicos, sino Esotéricos.

La Reina Dama:

No podría faltar en el tablero de la existencia y en el ajedrez, el elemento femenino, el principio universal de la vida, la cual resplandece en toda obra, Dios mismo, es el Rey desdoblado en Mujer, el Eterno Amor que fluye y refluye en todo lo creado, desde
niños añoramos sus ternuras porque ella es la otra mitad de nuestro SER y viceversa.
Sin la Dama en una partida de Ajedrez, nos sentimos sin el poder supremo, estamos perdidos.
Si hacemos un estudio Trascendental de las diferentes culturas, vemos como detrás de la gloria de los Grandes Hombres Ilustres, siempre ha estado la Mujer, como la Sacerdotisa de TEBAS, en medio de antorchas habló a las multitudes, como Sacerdotisa de los templos de Misterios. Reinó en Egipto, como vestal de Delfos, bajo el nombre de Pitoniza; un Gran Maestro dijo: el Sumun de la Belleza es la Mujer, la Naturaleza, la Música, las Flores, un paisaje, un niño nos conmueve, pero la Mujer, no sólo nos conmueve sino que nos atrae, nos inspira y nos provoca.
La libertad de los movimientos de la Dama, en un tablero de Ajedrez, es formidable, los valores fundamentales del Ajedrez son el Tiempo, o sea la Rapidez para realizar los planes, espacio, dominio del mayor número de defectos si los proyectamos de jugada en el ajedrez son bien hechos y con fuerza suficiente, si el desarrollo y las circunstancias han sido maravillosas, el resultado será la Victoria.
En la vida el hombre se enfrenta con innumerables problemas, cada persona necesita saber cómo resolver cada uno de estos problemas; inteligentemente, todo ajedrecista sabe que toda solución está en el problema mismo, siempre que haya tranquilidad y equilibrios perfectos entre la mente, la emoción y el centro motor.
En el mundo existe una enorme masa de personas a quienes se les ha proporcionado todos los elementos para triunfar en la vida, pero carecen de hábitos y de capacidad de o para Razonar lógicamente, porque podemos asegurar que todos los seres humanos somos fichas de ajedrez en el tablero de la vida; y sobre nosotros están seres Superiores, que unas veces dan apoyo a las fichas negras y otras a las blancas.

Cada uno de nosotros en estos momentos, está volviendo a repetir la misma partida de su

vida anterior, más las consecuencias, buenas o malas, bajo los efectos de la Ley de Recurrencia. Jugadores Inconscientes que no hemos aprendido a jugar inteligentemente y que nuestro destino no lo decide un solo propósito, sino miles y miles de agregados psicológicos.
Todos los seres humanos sin una enseñanza superior, somos como una partida de Ajedrez sin Peones, cortos de inteligencia y con muchas limitaciones que ignoramos que dentro de nosotros existen terribles posibilidades que debidamente desarrolladas nos llevarían a la Victoria final.
Nos invita pues, la Gnosis mediante el juego ciencia, a ser verdaderos jugadores inteligentes y conscientes, como también para mover dentro de fuerzas superiores ignotas, que harán de nosotros Hombres reales y verdaderos.

SINTESIS DEL AJEDREZ ESOTERICO EN LA PRACTICA

Trabajo Arkánico en el Ajedrez Esotérico.
El Rey y la Reina. Simbolizando al hombre y a la mujer, trabajando en la gran obra A. Z. F.
Los alfiles, son la Lanza y la guadaña, simbolizando de esta manera a la Madre Divina fabricando Cuerpos y desintegrando Defectos.
El Caballo. Simbolizando la fuerza que se va adquiriendo a través del trabajo con la energía sexual transmutada, simboliza también la Inteligencia, la amistad, y el triunfo.
Las Torres. Simbolizan el Cuerpo Astral y Mundo Mental. El saludo: YAKIN- BOAZ, que se hace a la entrada de todo templo y el que debe hacer el Hombre y la Mujer en el momento de ir al trabajo sexual A.Z.F.
Los Peones. Indicando las ocho Virtudes del KUNDALINI y que debemos conquistar para poder ser aceptados por DEVI KUNDALINI.
El Tablero. Es el juego de la vida y no sabemos si estamos jugando la última partida.
Los Cuadros. Negros y Blancos. Que unas veces nos dan fuerzas las negras y otras veces las blancas. Positivo y negativo. El equilibrio en todo.

La Palabra AJEDREZ. Simbólicamente vemos la Balanza de la Justicia Cósmica así:
La A: El agua o sea Karma.
La Z: El fuego o sea Darma.
La D: El equilibrio que se debe tener en todo, y así lograr realizarnos.
Si descomponemos más las letras, vemos lo siguiente:

La J: simboliza el Bastón de los Patriarcas.
La E: simboliza los Cuatro Elementos de la Naturaleza. La Esfinge del Egipto milenario. El Verbo.
La R: El fuego Sagrado del Espíritu Santo. La Madre Divina-Kundalini.

V.M. Samael Aun Weor